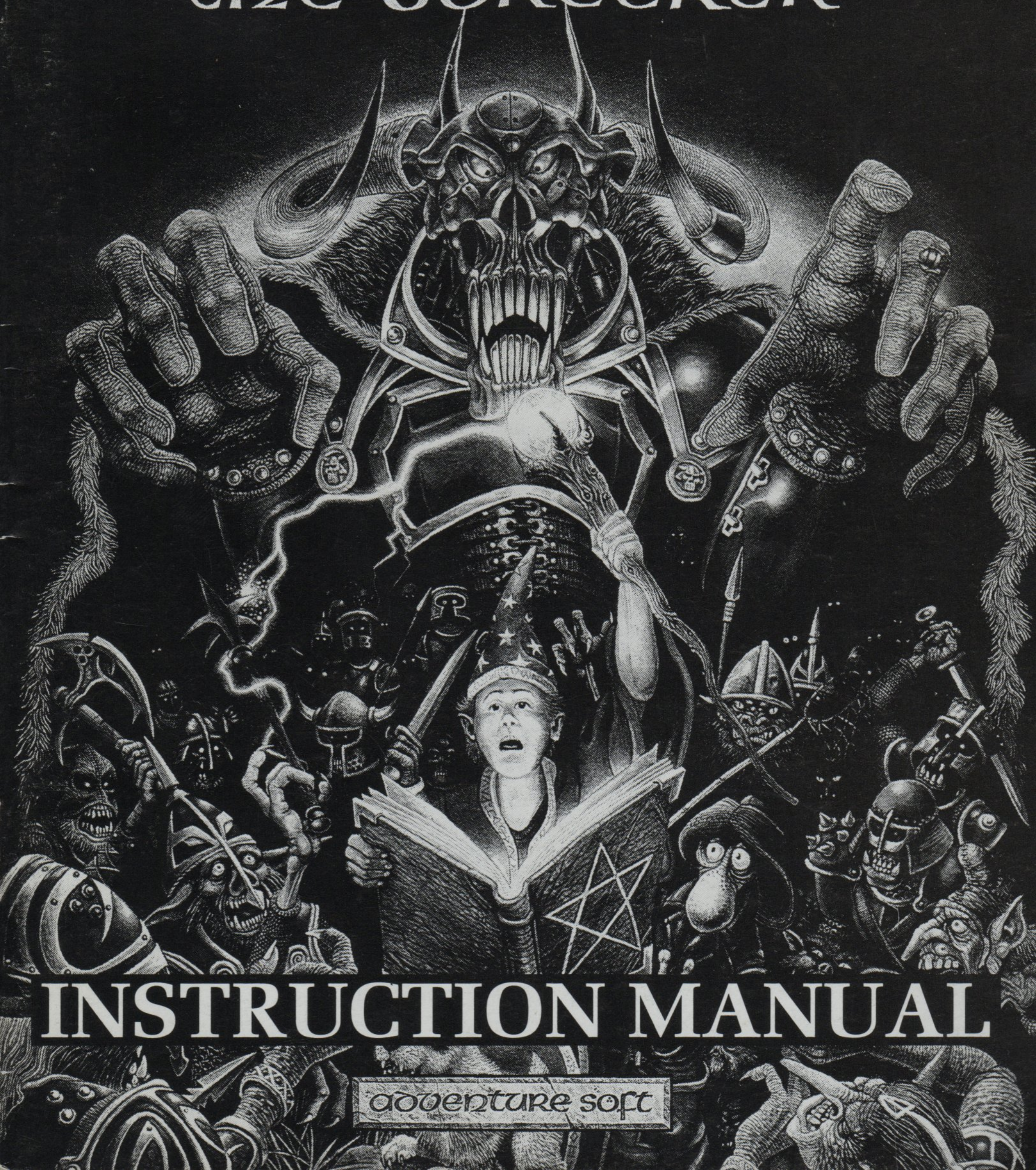
Simon the Sorcerer



INSTRUCTION MANUAL

adventure soft

CREDITS

Written and Designed by Simon Woodroffe
Produced and Programmed by Alan Bridgman and Mike Woodroffe
Lead Artist – Paul Drummond (and Cover Illustration)
Simon animations by Kevin Preston
Artistic Department – Maria Drummond, Karen Pinchin and Jef Wall
Music by Media Sorcery
Assistant producer – Tricia Woodroffe
Manual by Simon Woodroffe and Laurence Miller
Play testing by Sylvia Parry, Alix West, Jon Woodroffe, Matt Gardom and Scott Yates

ABOUT THE AUTHORS

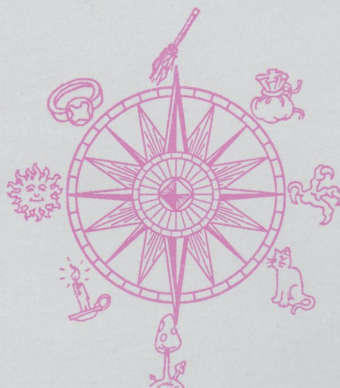
Simon Woodroffe lives in Birmingham, most often at his girlfriend's house. He is currently avoiding attending full time education and writes computer games simply for the money. His interests include being right all the time, smashing up his car and live music. He is very proud of the fact that he has only ever been beaten once at Monopoly. Nothing would make him happier than to achieve world wide acclaim for this product. He says that writing computer games is easy if you have the right parents.

Mike Woodroffe is a failed estate agent and father but a successful company director. He has been in computers for as long as he can remember (usually as far as the last meal). His hobbies are dreaming about being rich and paying for smashed up cars. In his ideal world he would live on a canal barge and would never have to move very much. He would dearly love to see the England cricket selectors suffer great discomfort at the hands of a spoon wielding maniac.

Alan Bridgman is a self-trained computer programmer and all-round technical expert. He is always correct except when he's wrong which is usually due to a misprint in the manual. He claims to be able to play bridge and enjoys falling down mountains with long planks tied to his feet. He would like to apply for the job of spoon wielding maniac advertised above. What he doesn't know about computers could be written on the back of a very small postage stamp with a very big pen.

Contents

FOREPLAY	**2**
GETTING STARTED	**3**
INSTALLATION	**4**
Copy Protection:	**4**
STARTING TO PLAY	**5**
Playing the Game	**5**
SCREEN	**5**
APPENDIX	**8**
Troubleshooting Guide	**9**
MITWIRKENDE	**10**
ÜBER DIE AUTOREN	**10**
VORSPIEL	**11**
VOR DEM SPIELSTART	**12**
INSTALLATION	**13**
Kopierschutz:	**13**
SPIELSTART	**14**
Spielanleitung	**14**
BILDSCHIRM	**14**
ANHANG	**18**
HINWEISE ZUR STÖRUNGSSUCHE	**19**
CREDITS	**20**
AVANT-PROPOS	**21**
DÉMARRAGE	**22**
INSTALLATION	**23**
Protection contre la copie:	**23**
DÉBUT DU JEU	**24**
LeJeu	**24**
l'ÉCRAN	**24**
APPENDICE	**28**
Problèmes Techniques	**29**
AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE	**30**
PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO	**30**



FOREPLAY

It often helps to start with some sort of introduction so here we go...

~~Once upon a time~~ It all started on the day of Simon's 12th birthday. He was having a party, not a modern rave party that 12 year-olds have these days, but a quiet English affair with jelly and ice-cream, pin-the-tail on grandma and a magician called Marvelo. He specialised in pulling rabbits out of hats and making seemingly endless quantities of brightly coloured handkerchiefs appear from his mouth.

Simon took great pleasure in pointing out how these tricks were done to his awe-struck friends and eventually had to be physically restrained by his father to prevent Marvelo the Magician becoming Marvelo the Murderer.

When blowing-out-the-candles' time came, Simon wished for a Gameboy from his grandparents and for his older brother to fall down something deep and preferably spiky. He was surprised when later the doorbell rang and, upon opening the door, he discovered a small, scruffy looking dog wrapped up in shiny paper. After unsuccessfully trying to install his friend's Tetris cart, he was persuaded that it was a not a new Gameboy after all.

The dog (he called it Chippy) had a strange book in its mouth that no-one could read. His parents hadn't the heart to tell the young boy the dog wasn't for him and that they had no idea from where or whom it came. It was, after all, a new target for the boyish sadism found in all youngsters. The family adopted the dog and the book was dumped in the loft and forgotten...

Until now...



GETTING STARTED

To enjoy Simon the Sorcerer you will **NOT** need lightning reflexes, nor an IQ of more than 175 nor the courage of the Great White Bear. It could help if you have a sense of humour but it's not essential.

Oh yes, a computer with the following requirements would be handy as well.

• 12 MHz or faster IBM-AT or compatible system

• 640K RAM

• VGA graphics capability

• A hard drive with approximately 10 Megabytes of free space

• A mouse

Obviously, in order to use these items, you will require a fully operational central and peripheral nervous system, all vital organs and at least one hand (or compatible).

Using the Mouse and Keyboard:

If you don't know by now then there is no hope for you. Feel free to chuck your real computer out of the window and go back to your games console. We're sure the Queen of the Fungus people (or whatever) would appreciate it.

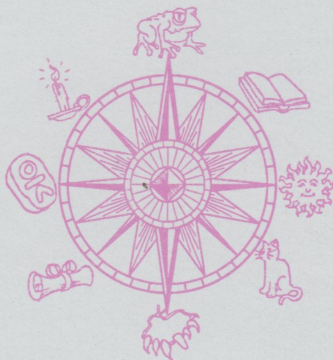
Seriously though, the mouse is used to select **ICONS** on the screen. These will be explained in greater detail later. It is also used to move Simon around the area he is currently in.

Some keys will also be of assistance depending on your musical tastes or reactions.

Pressing **M** turns the music off or on (it is a toggle, i.e. pressing it changes to the opposite of its current state).

Pressing **S** turns the sound effects off or on (it is also a toggle as above).

Pressing **F1** will increase the speed of the on–screen text. Pressing **F3** will slow down the speed of the on-screen text and pressing **F2** will return the text speed to normal.



There are two main methods for installing games onto your hard drive.

METHOD 1

This method is for really clever people who know tons about computers. We suggest you attempt this method first.

1. Remove the disks from the box and flush them down the toilet.

2. Go and buy another set of disks and repeat the process.

METHOD 2... The real one!

This is for really stupid people who know nothing about computers. Anyone with half a brain cell shouldn't be reading this section.

1. Start up your computer system. This often involves pressing the big switch labelled ON.

2. Insert Disk 1 into your floppy drive. NB There may be some difficult hand-to-eye co-ordination required here.

3. Select the floppy drive containing Disk 1 by typing a: or b: and pressing ENTER (The big, fat one).

4. Type Install and press ENTER.

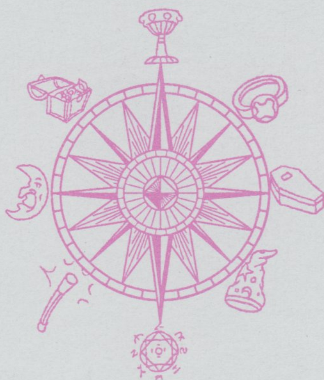
5. Follow the instructions on screen to set-up Simon the Sorcerer to work to its full potential on your computer.

Copy Protection:

This comes before the opening sequence and requires you to refer to this manual. The more observant of you have noticed that there are funny little symbols on the pages. We bet you were losing sleep puzzling over what they could be for.

If you are a software pirate playing an illegal copy of this game then we totally hate you and hope something really unpleasant happens to you and your computer. Also, could you please send us your name and address so we can send you a certificate of merit for being so clever.

Anyway, as for the little symbols on the pages...all you have to do is turn to the page which the computer instructs you to and select, with the mouse, the compass point with the symbol that matches the one on the screen. If you get it right three times then you may carry on with the game. Get it wrong and you have one more chance before the computer resets to DOS.



STARTING TO PLAY

Once the installation process is over then you're ready to play. So put on your thinking-cap and comedy trousers, grip your mouse firmly in one hand and type **SIMON**.

If you have reset your computer since installation then you need to enter the correct directory first. You should know what it is... you chose it during installation.

The first thing you should observe happening is the credits. We recommend that you watch these as they may provide vital clues to the game (and because we're just a bunch of attention seekers). If you can't bear to watch all of them then press the right mouse button to skip the whole thing. Just don't say we didn't warn you.

After the credits the opening sequence carries on from where the *Foreplay* left off. This can also be skipped by pressing the right mouse button.

See the APPENDIX for help if you have any problems.

Playing the Game

As will become apparent, your goal is to rescue Calypso the wizard who has the power to return you to your own world. You take on the role of Simon, a young boy suddenly thrust into a universe of fantasy and magic... that's about all we can say without ruining the story. Don't worry, all things will become clear as you progress through the game.

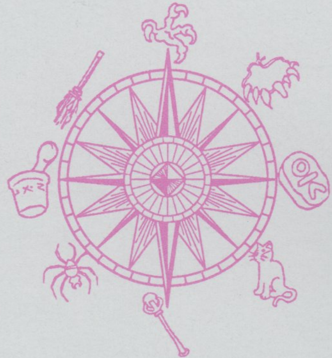
MOVING ABOUT

In order to move Simon around the screen you need simply to highlight the **WALK TO** icon by clicking on it and then clicking on the area of the screen where you wish Simon to move. He will walk to that point or as near as he can get to it.



SCREEN

WALK TO is the default verb when the pointer is over the screen window and **LOOK AT** is the default verb when the pointer is over the Inventory.



DOING STUFF:

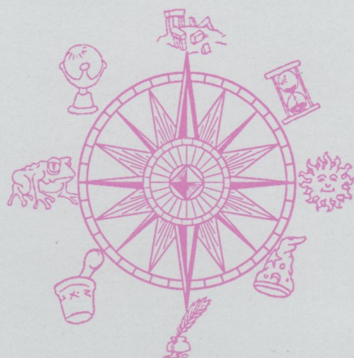
All the other verbs enable Simon to perform a variety of actions on a variety of things.

You will notice that by moving the pointer over certain areas of the screen the ID bar will tell you what is under the pointer. Simon can only interact with objects identified by the pointer.

In order to do something to an object, first select the verb you wish to use. It appears in the ID bar. Secondly select the object you wish to use it on. It replaces the verb in the ID bar. Thirdly click the left mouse button to perform the action. Either something happens or Simon tells you the result of his action.

Some verbs require the input of two objects, e.g. if you select **USE** then two objects usually need to be selected in order to make something happen. After the first object is selected a prompting instruction (in this case **With What?**) appears in the ID bar. Another object must then be selected to complete the action.

Clicking twice on an area of the screen with no objects in or completing an action returns you to the default verb.



The verbs available are as follows:

WALK TO: Tells Simon to **WALK TO** an area of the screen. This is, of course, completely obvious.

TALK TO: Bet you can't guess what this one does. Figure it out for yourselves.

GIVE: Instructs Simon to give an object to another character in the game. It therefore requires selecting an object and then a character.

MOVE: Tells Simon to push or pull an object selected.

LOOK AT: Speaks for itself really, doesn't it?

USE: Instructs Simon to use two objects together. It requires selecting two objects.

WEAR: Instructs Simon to don an item of clothing.

REMOVE: Opposite of wear.

CONSUME: Instructs Simon to eat or drink something.

PICK UP: Doesn't really warrant too much explanation.

OPEN: Er... open something?

CLOSE: Opposite of open.

TALKING TO PEOPLE/THINGS:

Sometimes Simon has to initiate a conversation by himself and sometimes people start talking to him. What the person says appears on the screen next to them. Simon is usually given a list of choices, overlaying the verb bank and inventory, of which he can choose one to say.

The conversation continues until Simon or the person decides otherwise and selects a quit option such as:

"I really don't want to speak to you any more."

This usually leads to the end of a conversation. If Simon wishes to re-enter conversation then he must select **TALK TO** and the person to whom he wishes to talk.

SAVING ON SHOE LEATHER:

As we all know, shoes can be expensive. However, luckily for you, we have included a map feature in the game. Simon receives a magic map at the start of the game. This can be used to jump instantly to the important points of the game once they have been discovered.

As Simon walks around the game he adds drawings to the map, representing certain key locations. By selecting **USE** *Map* it is possible to jump straight to those locations by clicking on them with the left button. If you change your mind about using the map then click on the compass in the bottom right hand corner to return to the game.

This feature is only available when Simon is free to move around. If he is trapped then the map cannot be used to escape.

SAVE/RESTORE & PAUSE

Simon has in his possession a magical postcard. By selecting **USE** *Postcard,* the save, load and quit options become available. NB The game is also paused whilst accessing these features.

By selecting **SAVE** you can store your current game on hard disk. Simply click on **SAVE** and then on either a used save game slot or an empty one. Now enter the name of the file you wish to save and press enter. Voila! It's all done.

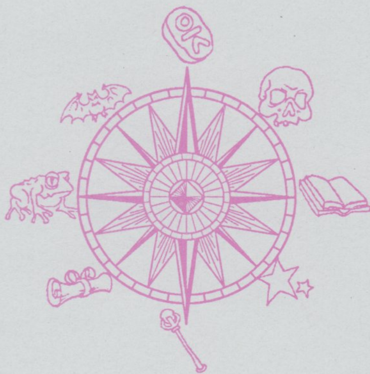
By selecting **LOAD** a game previously saved can be loaded and continued. Simply click on **LOAD** and then on the name of a saved game. You can now continue from where you left off.

By selecting **QUIT** you are admitting defeat and should commit ritual suicide immediately. If, however, you have a valid reason (e.g. the sudden death of a close friend or relative) then this function will return you to DOS.

CURE FOR DÉJÀ VU:

The option to cut through a scene, seen in a previous game, is sometimes available. By clicking the right mouse button during some of the lengthier sequences of animation the game will jump to the end of that sequence.

We do not recommend using this feature unless you have played the scene before as you could miss vital clues.



AGONY AUNT

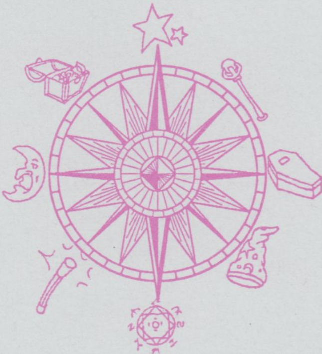
Dear Aunt Agatha, my computer says I have insufficient disk space for installation, Yours desperately, N. O. Space

Dear N., check your hard disk for free space (TYPE DIR and look at the amount listed as free) if it is less than 10+ MB then you will need to delete something to free more space.

If you are using a compressed disk (Stacker, Double Space, etc.) then you may need to free up more space as the given figure is an estimate that depends in the compressability of files – STS may not compress enough and thus apparently require more free space than 10+MB.

Dear Aunt Agatha, my copy of Simon the Sorcerer doesn't seem to load properly. Yours pleadingly, Joe Public

Dear Joe, Read the ***whole*** *manual and follow the instructions precisely (including this section).*



Dear Aunt Agatha, I own a BBC micro. Yours sadly, C. Sinclair

Dear C., Never mind, dear. With the right counselling, you may get over it.

Dear Aunt Agatha, My copy of STS won't start, Yours haltingly, D. Ed Stopp

Dear Aunt Agatha, When I start STS the message "Not enough DOS memory detected, 540K are needed to play STS." What do you recommend, Yours Les S. Ram

Dear D. and Les, You may have insufficient free memory, STS requires 540-570K of free memory. Type MEM and see if the amount listed is equal to or greater than 540K. If it is less than you will need to remove as many unnecessary TSRs and processes as possible. This may require editing the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT files before rebooting. Alternatively you may prefer to prepare a minimal BOOT DISK with essential device drivers and use this to boot from when playing STS.

Dear Aunt Agatha, I can't find the starship controls in my copy of STS, how do I go to another planet, Yours technically, Spaced Out

Dear Spaced, Try ringing NASA and asking for a lift. Seriously though, are you sure fantasy games are really your thing, return to Go and do not collect £200.

Troubleshooting Guide

Problem

Not enough hard disk space to install Simon.

Possible Cause

Simon the Sorcerer already installed.

Solution

Delete any previously installed copies of Simon the Sorcerer and re-run the install procedure.

Problem

Installation procedure halted by lack of space on hard drive

Possible Cause

Installing to compressed hard drive.

Solution

Disk compressors cannot predict exact amounts of free space on a hard drive; they can only estimate. Try freeing up more space.

Problem

Simon will not run.

Possible Cause

Not enough memory to run Simon.

Solution

You will need to have between 540K and 570K of free memory available at the DOS prompt to run Simon. Type MEM to find out how much free memory you have available.

Remove as many unneeded processes and TSRs as possible. You may need to edit the CONFIG.SYS and AUTOEXEC.BAT to do this. Alternatively you could create a boot disk with no device drivers except for your memory manager and mouse driver, and boot from it. You can run Simon without a memory manager.

Problem

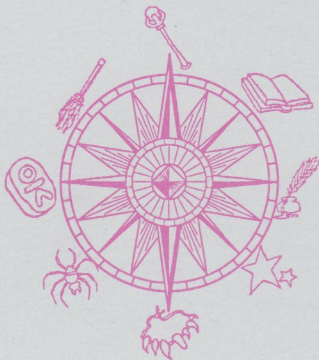
No music can be heard.

Possible Cause

No sound card installed.

Solution

In order to hear the music that plays throughout the whole of Simon, you will need to have a sound card installed in your machine.



MITWIRKENDE

Geschrieben und gestaltet von Simon Woodroffe

Produziert und programmiert von Alan Bridgman und Mike Woodroffe

Hauptzeichner - Paul Drummond (auch Packungsillustrationen)

Simon-Animationen von Kevin Preston

Künstlerische Ausführung - Maria Drummond, Karen Pinchin und Jef Wall

Musik von Media Sorcery

Assistenz-Produzentin - Tricia Woodroffe

Handbuch von Simon Woodroffe und Laurence Miller

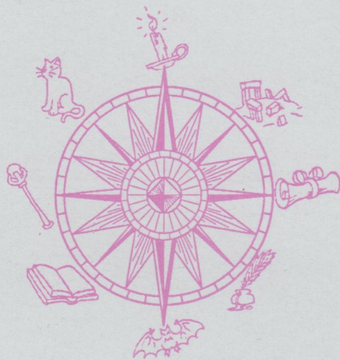
Deutsche übersetzung (Screen-Texte) von Ralf Adam, Jan Thomas, Clemens Wangerin und Christoff Gräber

Deutsche übersetzung (Handbuch) von Guido Tommasone

Spieletester - Sylvia Parry, Alix West, Jon Woodroffe, Matt Gardom und Scott Yates

ÜBER DIE AUTOREN

Simon Woodroffe lebt in Birmingham, meistens im Haus seiner Freundin. Gegenwärtig vermeidet er Vollzeit-Studien und schreibt Computerspiele einfach nur wegen des Geldes. Zu seinen Interessen zählen, immer recht haben zu wollen, sein Auto kaputtzufahren und Musik zu leben. Er ist sehr stolz auf die Tatsache, daß er erst ein einziges Mal beim Monopoly geschlagen wurde. Nichts würde ihn glücklicher machen, als für dieses Produkt weltweite Anerkennung zu erfahren. Er glaubt, daß das Schreiben von Computerspielen einfach ist, wenn man die richtigen Eltern hat.



Mike Woodroffe ist ein gescheiterter Immobilienmakler und Vater, aber ein erfolgreicher Firmendirektor. Er beschäftigt sich mit Computern schon so lange er sich zurückerinnern kann (normalerweise so weit, wie bis zum letzten Essen). Seine Hobbies sind vom Reichsein träumen und kaputtgefahrene Autos bezahlen. In seiner idealen Welt würde er auf einem Kanalboot leben und niemals weit laufen müssen. Er würde wirklich liebend gern sehen, wie die Trainer des englischen Kricket-Teams durch die Hand eines löffelschwingenden Wahnsinnigen grobe Verletzungen erleiden müßten.

Alan Bridgman ist ein autodidaktischer Computerprogrammierer und Allround-Technik-Experte. Er hat immer recht, außer er hat nicht recht, was üblicherweise so häufig ist, wie die Druckfehler im Handbuch. Er behauptet, fähig zu sein, Bridge spielen zu können und genießt es, mit an den Füßen befestigten, langen Brettern Berge hinunterzufallen. Er würde sich gern für den Job als löffelschwingender Wahnsinniger bewerben, wie er oben im Text ausgeschrieben ist. Was er nicht über Computer weiß, könnte mit einem sehr großen Stift auf die Rückseite einer sehr kleinen Briefmarke geschrieben werden.

VORSPIEL

Meistens ist es hilfreich, wenn man mit einer Art Einführung beginnt, also fangen wir an...

~~Es war einmal~~ Es begann alles an Simons zwölftem Geburtstag. Er feierte eine Party, keine moderne Rave-Party, wie sie die Zwölfjährigen dieser Tage feiern; sondern eben eine geruhsame, englische Angelegenheit mit roter Grütze und Eiscreme, mit Oma als Blinde Kuh und einem Magier namens Marvelo. Dieser war darauf spezialisiert, Kaninchen aus dem Hut zu holen und scheinbar unendliche Mengen an farbenprächtigen Tüchern aus seinem Mund zu ziehen.

Simon bereitete es großes Vergnügen, seinen vor Ehrfurcht ergriffenen Freunden zu zeigen, wie die Tricks funktionieren, und er hatte es nur dem körperlichen Einsatz seines Vaters zu verdanken, daß dieser verhinderte, daß aus Marvelo dem Magier Marvelo der Mörder wurde.

Als es an der Zeit war, die Kerzen auszublasen, erhoffte sich Simon von seinen Großeltern einen Gameboy und seinem älteren Bruder wünschte er, dieser möge in etwas tiefes und möglichst stacheliges hineinfallen. Er war überrascht, als es später an der Tür klingelte und er, nachdem er die Tür geöffnet hatte, einen kleinen, verwahrlost aussehenden Hund, der in glänzendem Papier eingewickelt war, vorfand. Nachdem er erfolglos versucht hatte, das Tetris-Modul eines seiner Freunde zu installieren, war er allmählich davon überzeugt, daß er doch keinen Gameboy vor sich hatte.

Der Hund (er nannte ihn Chippy) hatte ein seltsames Buch in seinem Maul, das niemand lesen konnte. Seine Eltern brachten es nicht über das Herz, dem kleinen Jungen zu erklären, daß der Hund keines seiner Geburtstagsgeschenke war, und daß sie keine Ahnung hatten, von wo oder wem er kam. Der Hund war, alles in allem, ein neues Opfer für den bubenhaften Sadismus, den man bei manchen Jungen finden kann. Die Familie adoptierte den Hund und das Buch landete auf dem Speicher und wurde allmählich vergessen.

Bis heute...



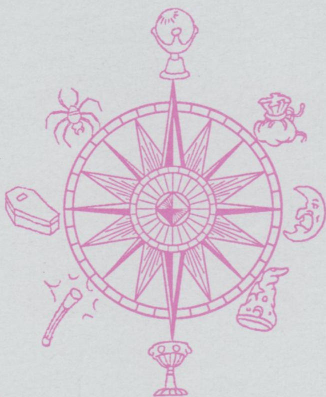
VOR DEM SPIELSTART

Um Simon the Sorcerer genießen zu können, brauchst Du KEINE blitzschnellen Reflexe, keinen IQ von über 175 und auch nicht den Mut eines großen, weißen Bären. Es könnte allerdings von Nutzen sein, wenn Du etwas Sinn für Humor hast, aber auch das ist nicht unbedingt erforderlich.

Ach ja, ein Computer mit den folgenden Anforderungen wäre ganz nützlich:

- Ein IBM-AT oder Kompatibles System mit 12 MHz oder mehr
- 640K RAM
- Eine VGA-Grafikkarte
- Eine Festplatte mit ungefähr 10 Megabyte freiem Speicher
- Eine Maus

Selbstverständlich benötigst Du, um diese Gegenstände benutzen zu können, ein voll funktionsfähiges zentrales und periphales Nervensystem, alle lebenswichtigen Organe und wenigstens eine Hand (oder Kompatible).



Wie man Maus und Tastatur benutzt:

Wenn Du das bis jetzt noch nicht weißt, besteht für Dich keine Hoffnung mehr. Du kannst, wenn Du möchtest, Deinen Computer aus dem Fenster hinausschmeißen und Dich wieder Deiner Videospiel-Konsole widmen. Wir sind sicher, daß die Königin der Fungus-Leute (oder was auch immer) dafür Verständnis zeigt.

Aber mal im Ernst, die Maus wird benutzt, um ICONS auf dem Bildschirm auszuwählen. Dies wird später noch detaillierter beschrieben. Man benutzt sie außerdem, um Simon von einem Ort zum anderen zu bewegen.

Einige Tasten könnten bezüglich Deines Musikgeschmacks oder Deiner Lesegeschwindigkeit ebenfalls recht nützlich sein.

Das Drücken der Taste M schaltet die Musik an oder aus (es ist also ein Hebelschalter, d. h., das Drücken der Taste versetzt den gegenwärtigen Status zum gegenteiligen Status).

Das Drücken der Taste S schaltet die Toneffekt an oder aus (es ist also ein Hebelschalter, d. h., das Drücken der Taste versetzt den gegenwärtigen Status zum gegenteiligen Status).

Das Drücken der Taste F1 stellt schnelle Textgeschwindigkeit her. Das Drücken der Taste F2 stellt normale Textgeschwindigkeit her. Das Drücken der Taste F3 stellt langsame Textgeschwindigkeit her.

Es gibt zwei verschiedene Methoden, um das Spiel auf Deine Festplatte zu installieren.

METHODE 1

Diese Methode ist für wirklich intelligente Leute, die massenhaft von Computern verstehen. Wir schlagen vor, daß Du diese Methode zuerst versuchst.

1. Nimm die Disketten aus der Schachtel und spüle sie die Toilette hinunter.

2. Gehe los und kaufe Dir ein weiteres Spiel und wiederhole diesen Vorgang.

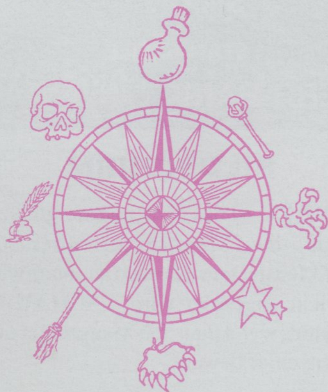
METHODE 2...Die richtige!

Diese ist für wirklich dumme Leute, die rein gar nichts von Computern wissen. Jeder, der auch nur eine halbe Gehirnzelle besitzt, braucht diese Sektion nicht zu lesen.

1. Starte Dein Computersystem. Dies bedeutet in der Regel, den großen Knopf zu drücken, auf dem EIN steht.

2. Führe Diskette 1 in Dein Diskettenlaufwerk ein. Übrigens, hier könnte möglicherweise etwas schwierige Hand-Augen-Koordination nötig sein.

3. Wähle das Diskettenlaufwerk aus, das Diskette 1 enthält, indem Du 'a:' oder 'b:' schreibst und ENTER drückst (die große, fette Taste).



4. Schreibe 'Install' und drücke ENTER.

5. Führe die Instruktionen auf dem Bildschirm aus, um Simon the Sorcerer zu installieren, so daß es zu Deiner vollsten Zufriedenheit auf Deinem Computer läuft.

Kopierschutz

Dieser kommt gleich nach der Eröffnungssequenz, wobei Du dieses Handbuch zu Rate ziehen mußt. Die Aufmerksameren unter Euch haben sicherlich bemerkt, daß auf den Seiten verschiedene lustige kleine Symbole abgedruckt sind. Wir könnten wetten, daß Du nicht mehr schlafen kannst, weil Du darüber nachgrübelst, wofür die denn gut sein sollen?

Wenn Du ein Software-Pirat bist, der eine illegale Kopie dieses Spiels spielt, dann hassen wir Dich von ganzem Herzen und hoffen, daß Dir und Deinem Computer etwas wirklich Unangenehmes widerfährt. Deshalb könntest Du uns bitte Deinen Namen und Deine Anschrift senden, damit wir Dir ein besonderes Verdienst-Zertifikat schicken können, das Du Dir für Deine besondere Cleverness verdient hast.

Wie auch immer, also wegen dieser kleinen Symbole auf den Seiten... alles, was Du zu tun hast, ist die Seite mit dem Symbol, das dem auf dem Bildschirm entspricht, aufzu–schlagen und die Seitenzahl einzugeben. Wenn Du die richtige Zahl dreimal, geht es mit dem Spiel weiter. Wenn Du die falsche Zahl eingibst, hast Du noch ein weitere Chance. Wenn Du auch die versiebst, dan hast du einweitere Chance, bevor du dich im DOS befindest.

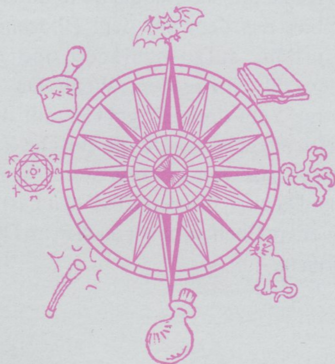
SPIELSTART

Wenn die Installation erst einmal abgeschlossen ist, kannst Du mit dem Spielen loslegen. Also setze Deine Denkmütze auf und schlüpfe in Deine Comedy-Hosen, greif' Dir mit fester Hand Deine Maus und tippe **SIMON** ein.

Wenn Du Deinen Computer seit der Installation mal ausgeschaltet hattest, mußt Du erst das korrekte Verzeichnis eingeben. Du solltest dieses kennen... Du hast es während der Installation selbst ausgewählt.

Die erste Sache, der Du Deine Aufmerksamkeit schenken solltest, ist der Vorspann mit der Auflistung aller Mitarbeiter dieses Produkts. Wir empfehlen Dir, ihn aufmerksam anzuschauen, da er Dich vielleicht mit lebenswichtigen Hinweisen für das Spiel versorgt (und weil wir halt ein Haufen Publicity-Süchtige sind). Wenn Du es nicht aushalten kannst, Dir alles anzuschauen, drücke die rechte Maustaste, um das ganze Ding zu überspringen. Aber sag' nachher nicht, wir hätten Dich nicht gewarnt.

Nach dem Vorspann setzt die Eröffnungssequenz dort ein, wo das Vorspiel aufhörte. Dies kann ebenfalls durch Drücken der rechten Maustaste übersprungen werden.



Schau Dir den Anhang an, wenn irgendwelche Probleme auftauchen, bei denen Du Hilfe benötigst.

Spielanleitung

Wie allmählich klar wird, ist es Dein Ziel, Calypso zu retten, der als einziger die Macht hat, Dich in Deine eigene Welt zurückzubringen. Du übernimmst die Rolle von Simon, einem kleinen Jungen, der plötzlich in ein Universum voller Phantasie und Magie stößt... das ist alles, was wir erzählen dürfen, ohne die Spannung zu ruinieren. Mach' Dir nichts draus, alles wird viel klarer werden, wenn Du Dich erst einmal ein wenig im Spiel umgeschaut hast.

HERUMLAUFEN

Um Simon auf dem Bildschirm herumspazieren zu lassen, mußt Du nur einfach das **GEHE ZU** icon durch Anklicken zum Aufleuchten bringen, um dann auf die Stelle auf dem Bildschirm zu klicken, zu der sich Simon hinbewegen soll. Er wird zu diesem Punkt hinlaufen; oder zumindest so nah wie er an ihn herankommt.



BILDSCHIRM

GEHE ZU ist das nicht angezeigte Verb, wenn der Mauszeiger über das Grafikfenster fährt; ebenso ist - auch wenn es nicht angezeigt wird - **SCHAU AN** aktiviert, wenn man den Mauszeiger über das Inventar bewegt.

SACHEN ZUM MACHEN:

All die anderen Verben ermöglichen es, daß Simon eine Vielzahl von Aktionen mit einer Vielzahl von Objekten ausführen kann.

Wie Du bemerken wirst, sagt Dir die Statuszeile, wenn Du mit dem Mauszeiger über bestimmte Stellen auf dem Bildschirm bewegst, was sich unter dem Mauszeiger befindet. Simon kann nur mit Objekten herumhantieren, die vom Mauszeiger identifiziert werden.

Um irgendetwas mit einem Gegenstand anstellen zu können, mußt Du zunächst das Verb auswählen, das Du benutzen möchtest. Dieses erscheint dann in der Statuszeile. Als zweites wählst Du das Objekt, mit dem Du die Aktion ausführen willst. Es ersetzt nun das Verb in der Statuszeile. Und drittens klickst Du nun den linken Mausknopf, um die Handlung auszuführen. Entweder passiert jetzt etwas oder Simon beschreibt Dir das Ergebnis der ausgeführten Aktion.

Manche Verben benötigen die Eingabe von zwei Objekten; wenn Du z. B. **BENUTZE** auswählst, werden normalerweise zwei Gegenstände benötigt, die ausgewählt werden müssen, damit etwas mit ihnen passiert. Nachdem das erste Objekt ausgewählt wurde, wird prompt eine Anweisung oder Frage (in diesem Fall: **Mit was?**) in der Statuszeile erscheinen. Dann mußt Du ein weiteres Objekt auswählen, damit die Aktion abgeschlossen werden kann.

Zweimaliges Klicken auf einer Stelle des Bildschirms, wo keine Objekte sind, oder das Beenden einer Handlung führen Dich wieder zurück zum nichtausgewiesenen Standard-Verb (**GEHE ZU** bzw. **SCHAU AN**).

Die verfügbaren Verben lauten wie folgt:

GEHE ZU: Befiehlt Simon, zu einer ausgewählten Stelle auf dem Bildschirm zu gehen. Dies ist doch offensichtlich und absolut verständlich.

REDE MIT: Wetten, daß Du Dir nicht vorstellen kannst, was dies hervorruft? Finde es doch selbst heraus!

GIB: Weist Simon an, einem anderen Charakter im Spiel einen Gegenstand zu geben. Hierbei ist es erforderlich, zuerst den Gegenstand und dann den Charakter auszuwählen.

BEWEGE: Dies sagt Simon, daß er ein ausgewähltes Objekt drücken oder ziehen soll.

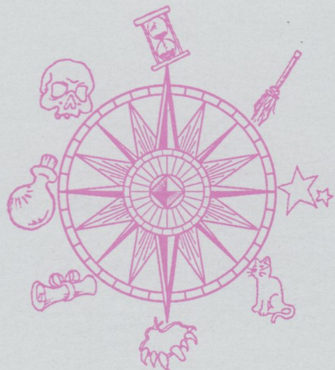
SCHAU AN: Spricht eigentlich für sich selbst, oder etwa nicht?

BENUTZE: Simon wird durch dieses Verb angewiesen, zwei Objekte miteinander zu benutzen. Also muß man auch zwei Objekte auswählen, Mann!

ZIEHE AN: Befiehlt Simon, ein Kleidungsstück anzuziehen.

ZIEHE AUS: Das Gegenteil von **ZIEHE AN.**

VERZEHRE: Befiehlt Simon, etwas zu essen oder etwas zu trinken.



HEBE AUF: Dies ist es wirklich nicht wert, erklärt zu werden.

ÖFFNE: Ah... vielleicht etwas öffnen?

SCHLIESSE: Gegenteil von **ÖFFNE**.

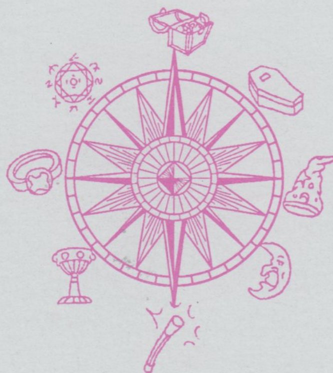
MIT LEUTEN/DINGEN REDEN:

Manchmal muß Simon eine Konversation selbst in die Wege leiten und manchmal fangen die Leute auch von selbst an, sich mit ihm zu unterhalten. Was die jeweilige Person sagt, erscheint neben ihr auf dem Bildschirm. Simon bekommt normalerweise eine Liste mit Auswahlmöglichkeiten, die dann die Verb-Bank und das Inventar verdecken, von welchen er sich dann eine aussuchen kann, um diese auszusprechen.

Die Unterhaltung wird weitergeführt, bis Simon oder die Person es sich anders überlegt und eine Abbruchs-Option auswählt, die wie folgt lauten könnte:

"Ich will wirklich nicht mehr länger mit Dir reden."

Dies führt üblicherweise zum Ende einer Unterhaltung. Wenn Simon sich wünscht, die Konversation weiterzuführen, muß er **REDE MIT** auswählen und die Person, mit der er reden möchte, anklicken.



SPAREN VON SCHUHSOLEN:

Wie wir alle wissen, können neue Schuhe sehr teuer sein. Glücklicherweise haben wir Dir aber eine kleine Karte mitgeliefert, die im Spielpreis inbegriffen ist. Simon erhält am Anfang des Spieles eine magische Karte. Diese kann dazu benutzt werden, sofort zu den wichtigen Stellen des Spieles zu springen, sobald sie das erste Mal entdeckt wurden.

Wenn Simon durch die Welt läuft, fügt er der Karte nichtsahnend Zeichnungen hinzu, die verschieden Schlüsselpositionen repräsentieren. Wenn man **BENUTZE** *Karte* auswählt, ist es möglich, direkt an solche Orte zu springen, indem man sie mit dem linken Mausknopf anklickt. Wenn Du mal Deine Meinung ändern solltest und die Karte doch nicht benutzen willst, klicke einfach den Kompaß in der rechten, unteren Ecke an, um zum Spiel zurückzukehren.

Diese Sonderfunktion ist nur verfügbar, wenn Simon frei herumlaufen kann. Wenn er gefangen ist, kann die Karte nicht zur Flucht benutzt werden.

SPEICHERN/LADEN & PAUSE

Simon hat eine magische Postkarte in seinem Besitz. Bei der Auswahl von **BENUTZE** *Postkarte* werden die Speicher- Lade- und Ende-Optionen verfügbar. Übrigens, das Spiel wird beim Gebrauch dieser Optionen natürlich unterbrochen.

Wenn Du **SPEICHERN** auswählst, kannst Du Deine gegenwärtigen Spielstand auf der Festplatte verstauen. Klicke einfach auf **SPEICHERN** und wähle entweder einen bereits benutzten oder einen leeren Platz. Nun gib den Namen der Datei ein, die Du speichern möchtest und drücke **ENTER**. Voilá! Es ist geschehen.

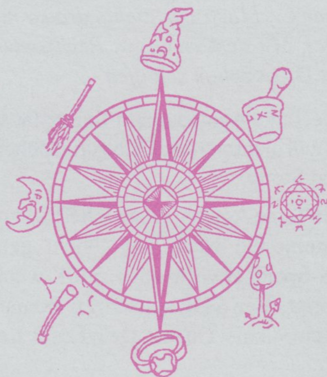
Wenn Du **LADEN** auswählst, kannst Du einen Spielstand, der vorher abgespeichert wurde, laden und weiterspielen. Klicke einfach auf **LADEN** und dann auf den Namen eines gespeicherten Spiels. Du kannst dann da weitermachen, wo Du aufgehört hast.

Wenn Du **ENDE** auswählst, gibst Du Deine Niederlage zu und begehst sofort rituellen Selbstmord. Wenn Du allerdings einen guten Grund hast, das Spiel abzubrechen (z. B. der plötzliche Tod eines nahen Freundes oder Verwandten), führt Dich diese Funktion zu **DOS** zurück.

BEWAHRUNG VOR DÉJÀ-VU ERLEBNISSEN

Die Option zum Abbrechen von Zwischensequenzen, wie man sie schon in einem früheren Spiel gesehen hat, ist gelegentlich verfügbar. Durch Drücken der rechten Maustaste während einigen der längeren Animations-Sequenzen wird das Spiel augenblicklich zum Ende dieser Sequenz springen.

Wir können den Gebrauch dieser Funktion nicht empfehlen, solange Du Dir die Szene nicht wenigstens einmal angeschaut hast, damit Du keine lebenswichtigen Hinweise verpaßt.



BRIEFKASTENTANTE

Liebe Tante Agatha, mein Computer sagt, ich hätte nicht genügend Speicherkapazität zum Installieren. Dein verzweifelter N. O. Space.

Lieber N. O., prüfe Deine Festplatte auf freien Speicher (schreibe 'DIR' und schaue auf den Betrag, der als frei bezeichnet ist). Wenn er weniger als 10+ MB beträgt, mußt Du etwas löschen, um mehr freien Speicherplatz zu bekommen.

Wenn Du eine komprimierte Festplatte benutzt (Stacker, DoubleSpace, etc.), mußt Du vielleicht sogar mehr Speicher frei machen, da die gegebene Größe eine Schätzung ist, die von der Daten-Komprimierung abhängt - STS wird möglicherweise nicht genug komprimiert und benötigt so scheinbar mehr freien Speicher als 10+ MB.

Liebe Tante Agatha, mein Exemplar von Simon the Sorcerer scheint nicht richtig zu laden. Flehentlich, Dein Joe Public.

Lieber Joe, lies das ganze Handbuch nochmal gut durch und folge präzise den Anweisungen (einschließlich dieser Sektion).

Liebe Tante Agatha, ich besitze ein BBC-Mikrofon. Dein trauriger C. Sinclair.

Lieber C., Mach Dir nichts draus, mein Lieber. Mit dem richtigen Rechtsanwalt wirst Du es schon schaffen.

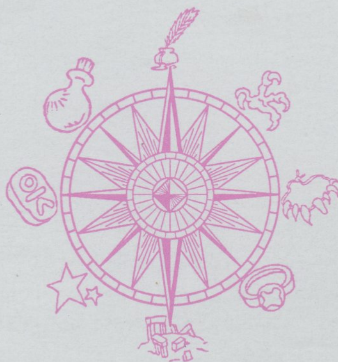
Liebe Tante Agatha, mein Exemplar von STS will nicht starten, Dein verunsicherter D. Ed Stopp.

Liebe Tante Agatha, wenn ich STS starte, erscheint die Nachricht "Nicht genug DOS-Speicher vorhanden. 540K werden benötigt, um STS spielen zu können." Was empfiehlst Du mir, Dein Les S. Ram.

Lieber D. und lieber Les, Ihr habt wahrscheinlich nicht genügend Speicher, STS benötigt 540K–570K freien Speicher. Tippt MEM ein und schaut nach, ob der aufgelistete Betrag gleich groß oder größer als 540K – ist. Wenn er kleiner ist, müßt Ihr so viel unbenötigte TSRs und Prozesse wie möglich herausnehmen. Dies bedeutet vermutlich, daß Ihr Eure CONFIG.SYS- und AUTOEXEC.BAT-Dateien editieren müßt, bevor Ihr neu bootet. Als Alternative bevorzugt Ihr es vielleicht, eine kleine BOOT-Diskette mit den nötigen System-Treibern zu erstellen, um mit dieser dann das System zu booten, wenn Ihr STS spielen wollt.

Liebe Tante Agatha, ich kann die Raumschiff-Steuerung in meinem Exemplar von STS nicht finden. Wie komme ich auf einen anderen Planeten. Technische Grüße, Dein Spaced Out.

Lieber Spaced, versuche die NASA telefonisch zu erreichen und frage sie nach einer Möglichkeit, auf dem nächsten Flug mitgenommen zu werden. Jetzt aber mal ernsthaft, glaubst Du, daß Fantasy-Spiele wirklich Dein Ding sind - gehe zurück auf Los und ziehe nicht 4.000,- DM ein.



Problem

Nicht genug Festplattenspeicher frei, um Simon zu installieren.

Mögliche Ursache

Simon the Sorcerer ist bereits installiert.

Lösung

Lösche alle früher installierten Kopien von Simon the Sorcerer und wiederhole die Installationsprozedur.

Problem

Die Installationsprozedur bricht aus Mangel an freiem Festplattenspeicher ab.

Mögliche Ursache

Installierung auf eine komprimierte Festplatte.

Lösung

Festplatten-Komprimierungsprogramme geben nicht die exakte Größe freien Speichers einer Festplatte an; sie können die Größe nur schätzen. Versuche, mehr Speicher frei zu schaffen.

Problem

Simon läuft nicht.

Mögliche Ursache

Nicht genug Memory, um Simon starten zu können.

Lösung

Du wirst zwischen 540K und 570K verfügbaren DOS-Speicher brauchen, um Simon starten zu können. Tippe MEM, um herauszufinden, wieviel freien Speicher Du zur Verfügung hast. Nimm soviel unbenötigte Prozesse und TSRs heraus, wie nur möglich ist. Vielleicht mußt Du Deine CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT editieren, um dies hinzubekommen. Als Alternative kannst Du eine Boot-Diskette erstellen, die keine Treiber als für Deinen Speichermanager und Deine Maus beinhaltet, und von dieser booten. Du kannst Simon aber auch ohne Speichermanager starten.

Problem

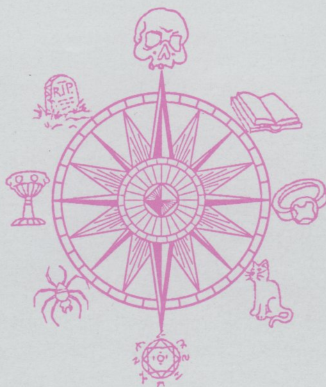
Es kann keine Musik vernommen werden.

Mögliche Ursache

Es ist keine Soundkarte installiert.

Lösung

Um die Musik hören zu können, die das ganze Spiel hindurch spielt, brauchst Du eine Soundkarte, die Du in Deinem Computer einbauen mußt.



CREDITS

Ecrit et conçu par Simon Woodroffe

Production et Programmation: Alan Bridgman et Mike Woodroffe

Graphiste principal et Illustration de Couverture: Paul Drummond

Animations de Simon: Kevin Preston

Département Artistique: Maria Drummond, Karen Pinchin et Jef Wall

Musique: Media Sorcery

Assistant de production: Tricia Woodroffe

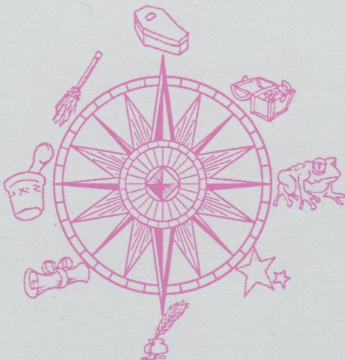
Manuel: Simon Woodroffe et Laurence Miller

Tests: Sylvia Parry, Alix West, Jon Woodroffe, Matt Gardom et Scott Yates

Adaptation française intégrale: Art Of Words France

LES AUTEURS

Simon Woodroffe habite à Birmingham, le plus souvent chez sa petite amie. Il tente actuellement de contourner l'éducation à plein temps, et écrit des jeux sur micro-ordinateur dans le seul but de gagner de l'argent. Ses principaux hobbies sont les suivants: avoir toujours raison, crasher sa voiture et aller voir des concerts. Il est très fier du fait de n'avoir été battu qu'une seule fois au Monopoly. Rien ne le rendrait plus heureux que le succès international de ce produit. Il prétend qu'il est très facile d'écrire des jeux si vous avez les parents adéquats.



Mike Woodroffe est un agent immobilier raté et un mauvais père, mais un excellent directeur de société. Il travaille dans le monde de l'informatique depuis aussi longtemps qu'il puisse s'en souvenir (en général, sa mémoire peut remonter jusqu'au dernier repas). Ses hobbies: rêver qu'il devient riche, payer les réparations de la voiture. Dans le monde de ses rêves, il vivrait sur une barge, sur un canal, et ne bougerait presque pas. Il aimerait beaucoup voir les sélectionneurs de l'équipe de cricket anglaise se faire massacrer à coup de petite cuillère par un fou furieux.

Alan Bridgman est un programmeur autodidacte et un expert dans tous les domaines. Il a toujours raison, sauf quand il a tort, mais cela est généralement dû à une erreur d'impression dans le manuel. Il prétend être capable de jouer au bridge et aime bien descendre des montagnes avec de longues planches attachées au pied. Il aimerait postuler pour l'emploi de fou furieux à la petite cuillère (voir plus haut). Ce qu'il ne connaît pas au sujet de l'informatique pourrait s'écrire derrière un minuscule timbre poste avec un gros stylo.

AVANT-PROPOS

Il est souvent utile de commencer par une sorte d'introduction. Donc, allons-y...

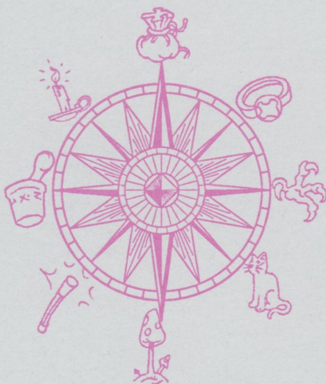
~~Il était une fois~~ Tout a commencé le jour de l'anniversaire de Simon, pour ses 12 ans. Il avait préparé une fête, non pas une de ces fêtes avec du rap à fond la caisse, comme le font aujourd'hui les garçons de 12 ans, mais une célébration traditionnelle, avec des gâteaux, de la confiture, mémé, et un magicien du nom de Marvelo. Ce dernier était spécialisé dans l'extraction de lapins hors de son chapeau, et faisait sortir une quantité incroyable de mouchoirs multicolores de sa bouche.

Simon prit beaucoup de plaisir à expliquer à ses amis médusés comment ces tours de magie étaient effectués, et son père fut même obligé de le faire taire, pour éviter que Marvelo le Magicien ne se transforme en Marvelo le Meurtrier.

Lorsque vint le moment de souffler les bougies, Simon fit deux voeux: il souhaitait que ses grands-parents lui offrent une Gameboy, et que son grand frère tombe dans un trou profond, et de préférence sur quelque chose de très pointu. Il fut surpris lorsque quelqu'un sonna à la porte, un peu plus tard. Il ouvrit, et découvrit un jeune chiot tout fripé, enveloppé dans du papier brillant. Après avoir essayé vainement d'y insérer la cartouche du jeu Tetris qu'un ami lui avait prêté, il fut persuadé que ce cadeau n'était pas une Gameboy.

Le chien (il le baptisa Chippy) tenait dans sa gueule un livre étrange, que personne ne pouvait lire. Ses parents n'eurent pas le coeur de dire au jeune garçon que le chien n'était pas pour lui, et qu'ils n'avaient aucune idée d'où il pouvait venir. C'était, après tout, une nouvelle victime idéale pour le sadisme juvénile que l'on constate généralement chez tous les jeunes enfants. La famille adopta le chien et le livre finit oublié dans un placard...

Jusqu'à aujourd'hui...



DÉMARRAGE

Pour apprécier pleinement Simon The Sorcerer, vous n'aurez **PAS** besoin de réflexes époustouflants, ni d'un Q.I supérieur à 175, ni du courage du Grand Ours Blanc. Un certain sens de l'humour peut être un avantage, mais il n'est pas nécessaire.

Ah oui! Un ordinateur avec la configuration suivante peut également vous être utile:

- IBM-AT ou compatible. Vitesse minimum 12 Mhz
- 640 Ko de mémoire conventionnelle
- Carte graphique VGA
- Disque dur avec environ 10 Mo d'espace disponible
- Souris

Il est évident que pour utiliser ces appareils, vous devez également disposer d'un système nerveux opérationnel, de tous vos organes vitaux, et d'une main (ou compatible).



Utilisation de la souris et du clavier:

Si vous ne savez pas encore vous servir de ces périphériques, il n'y a plus aucun espoir pour vous. Vous pouvez alors jeter votre véritable ordinateur par la fenêtre et revenir à votre console de jeux. Nous sommes persuadés que la Reine des Hommes Champignons (ou n'importe qui d'autre) appréciera ce geste.

Parlons plus sérieusement: la souris sert à sélectionner des **ICONES** sur l'écran. Ces icônes seront expliquées en détail un peu plus loin. La souris sert également à déplacer Simon.

Certaines touches peuvent également vous être d'un grand secours, suivant votre goût pour la musique et votre vitesse moyenne de lecture.

La touche **M** permet d'activer ou de désactiver la musique.

La touche **S** permet d'activer ou de désactiver le bruitage.

La touche **F1** permet d'accélérer la vitesse d'affichage des messages.

La touche **F2** permet de revenir à la vitesse d'affichage normale.

La touche **F3** permet de ralentir la vitesse d'affichage des messages.

INSTALLATION

Il existe deux méthodes pour installer les jeux sur votre ordinateur.

METHODE 1

Cette méthode s'adresse aux personnes très intelligentes qui ont des connaissances en informatique très poussées. Nous vous conseillons d'utiliser cette méthode avant toute autre.

1. Sortez les disquettes de leur boîte et jetez-les dans les toilettes, puis tirez la chasse.

2. Allez acheter un autre jeu de disquettes et répétez l'opération.

METHODE 2... la vraie!

Cette méthode s'adresse aux gens vraiment bêtes, qui n'y connaissent absolument rien en informatique. Si vous avez au moins une demi-cellule qui fonctionne dans votre cerveau, ne lisez pas ce paragraphe.

1. Allumez votre ordinateur. Pour effectuer cette opération, il faut généralement appuyer sur le bouton "Power" ou "On".

2. Placez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes. Remarque: A ce stade, une bonne coordination entre les mains et les yeux peut être nécessaire.

3. Accédez au lecteur qui contient la disquette 1 en entrant a: ou b:, et en appuyant sur la touche Enter (la grosse touche, là, oui...).

4. Entrez install et appuyez sur la touche Enter.

5. Suivez les instructions affichées sur votre écran pour configurer Simon The Sorcerer pour que le programme fonctionne de manière optimale avec votre système.

Protection contre la copie:

Le système de protection apparaît avant la séquence d'ouverture, et nécessite que vous preniez ce manuel en main. Les plus observateurs d'entre vous auront remarqué que les pages comportent tout un tas de symboles rigolos. Je suis sûr que vous ne dormez plus depuis que vous vous demandez à quoi ils peuvent bien servir.

Si vous êtes un pirate et que vous utilisez une copie illégale de ce jeu, alors sachez que nous vous haässons profondément et que nous espérons que quelque chose de vraiment déplaisant vous arrivera, ainsi qu'à votre ordinateur. De plus, nous vous demandons de nous envoyer votre nom et votre adresse: nous vous enverrons un diplôme de mérite pour votre grande intelligence.

Bon, les petits symboles rigolos sur les pages... il vous suffit de trouver la page sur laquelle figurent les mêmes symboles que ceux qui sont affichés sur votre écran, et de cliquer sur le bon symbole. Si vous répondez bien trois fois de suite, vous pourrez accéder au jeu. Si vous répondez mal, vous aurez encore une chance supplémentaire avant de revenir au DOS.



DÉBUT DU JEU

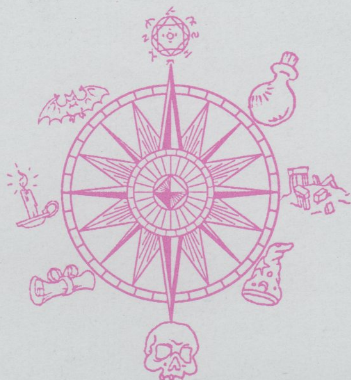
Une fois l'installation terminée, vous pouvez jouer. Mettez votre casquette pour réfléchir et vos habits de clown, tenez fermement la souris dans une main, et entrez **SIMON**.

Si vous avez éteint votre ordinateur depuis que l'installation a été effectuée, vous devrez tout d'abord accéder au répertoire où vous avez installé le jeu. Vous devriez savoir lequel c'est, c'est vous-même qui l'avez choisi lors de l'installation...

Les premières informations à observer attentivement sont les crédits. Nous vous conseillons de les lire jusqu'à la fin, ils peuvent contenir des indices essentiels pour le jeu (et aussi parce que nous aimons bien capter votre attention). Si vous ne pouvez pas supporter le défilement des crédits jusqu'au bout, appuyez sur le bouton droit de la souris. Vous ne direz pas que vous n'étiez pas prévenus.

Après les crédits, la séquence d'introduction commence. Vous pouvez également appuyer sur le bouton droit de la souris pour passer directement au jeu.

Consultez l'APPENDICE si vous avez le moindre problème.



LeJeu

Comme vous vous en apercevrez bien vite, votre mission consiste à libérer le sorcier Calypso, qui a le pouvoir de vous renvoyer dans votre monde. Vous jouerez le rôle de Simon, un jeune garçon qui s'est soudainement retrouvé dans un univers de légende et de magie... c'est tout ce que nous pouvons vous dire sans risquer de ruiner l'histoire. Ne vous inquiétez pas, les choses deviendront beaucoup plus claires lorsque vous progresserez dans l'aventure.

DEPLACEMENTS

Pour déplacer Simon sur l'écran, il vous suffit de cliquer sur l'icône **MARCHER VERS**, puis de cliquer sur l'endroit où vous voulez que Simon se rende. Il ira jusqu'à cet endroit, ou s'en approchera au maximum s'il y a des obstacles.



l'ÉCRAN

Le verbe sélectionné par défaut est **MARCHER VERS** lorsque le pointeur est sur la fenêtre de jeu, et **REGARDER** lorsqu'il est sur l'inventaire.

FAIRE DES TRUCS

Tous les autres verbes permettent à Simon d'effectuer les actions les plus diverses avec les objets les plus divers.

Vous remarquerez qu'en déplaçant le pointeur sur certaines zones de l'écran, le nom des objets ou des lieux apparaît sur la ligne des messages. Simon ne peut agir que sur les objets ou lieux identifiés par le pointeur de la souris.

Pour effectuer une action avec un objet, sélectionnez d'abord le verbe de votre choix. Il apparaîtra sur la ligne des messages. Choisissez ensuite l'objet à utiliser avec le verbe. Le nom du verbe sera affiché sur la ligne des messages. Cliquez une troisième fois sur le bouton de la souris pour effectuer l'action. Soit il se passera quelque chose, soit Simon vous indiquera le résultat de cette action.

Certains verbes nécessitent l'emploi de deux objets. Si vous sélectionnez par exemple le verbe **UTILISER**, deux objets sont nécessaires pour qu'une action puisse avoir lieu. Une fois que le premier objet est sélectionné, un message (dans ce cas "**Avec quoi?**") apparaîtra sur la ligne des messages. Un autre objet doit être ensuite sélectionné pour effectuer l'action.

Si vous cliquez deux fois sur une zone de l'écran sans avoir sélectionné d'objet ou après une action, le programme reviendra aux verbes sélectionnés par défaut.

Les verbes disponibles sont les suivants:

MARCHER VERS: Indique à Simon de **MARCHER VERS** une zone de l'écran. Ceci, évidemment, est complètement évident.

PARLER A: Je suis sûr que vous ne savez pas à quoi sert celui-là? Vous devrez le découvrir vous-même.

DONNER: Indique à Simon de donner un objet à un autre personnage du jeu. Il faut donc sélectionner un objet, puis un personnage.

DEPLACER: Indique à Simon de pousser ou de tirer l'objet sélectionné.

REGARDER: Ce verbe parle de lui-même, non?

UTILISER: Indique à Simon d'utiliser deux objets, il faut donc en sélectionner deux.

METTRE: Indique à Simon de porter un vêtement, etc...

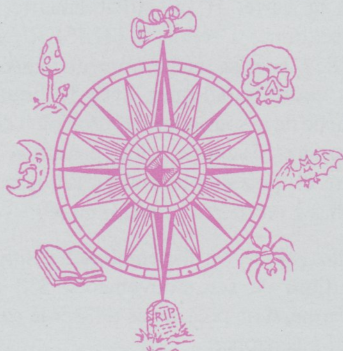
ENLEVER: Le contraire de mettre.

CONSOMMER: Indique à Simon de manger ou de boire quelque chose.

PRENDRE: Ce verbe ne nécessite pas vraiment d'explications.

OUVRIR: Euh... ouvrir quelque chose?

FERMER: Le contraire d'ouvrir.



DIALOGUE AVEC LES PERSONNAGES ET LES CHOSES:

Simon devra parfois entamer une conversation, et quelquefois ce sont les personnages qui viendront lui parler. Les dialogues apparaissent sur l'écran, à côté des personnages correspondants. Simon peut généralement choisir parmi plusieurs phrases, affichées à la place des verbes et de l'inventaire.

La conversation se poursuit jusqu'à ce que Simon y mette fin, ou si le personnage lui répond une phrase du style;

"Je n'ai absolument plus envie de vous parler."

Ceci met généralement fin à la conversation, et Simon devra sélectionner l'icône **PARLER A** pour pourvoir à nouveau parler au personnage.

ECONOMIE DE SEMELLES:

Comme nous le savons tous, les chaussures coûtent cher. Mais, heureusement pour vous, nous avons inclus une option de carte dans le jeu. Simon reçoit une carte magique au début du jeu. Elle peut ensuite être utilisée pour se rendre immédiatement aux endroits importants, une fois qu'ils ont été découverts.

En explorant le royaume, Simon fera apparaître de nouveaux endroits du jeu sur la carte. Il lui suffit ensuite de sélectionner l'action **UTILISER...*LA CARTE*** pour se rendre immédiatement à ces endroits. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'endroit où il doit se rendre. Si vous ne voulez pas utiliser la carte, cliquez simplement sur la boussole en bas à droite pour revenir au jeu.

Cette option n'est disponible que si Simon est libre de ses mouvements. S'il est enfermé, il ne pourra pas utiliser la carte pour s'échapper.

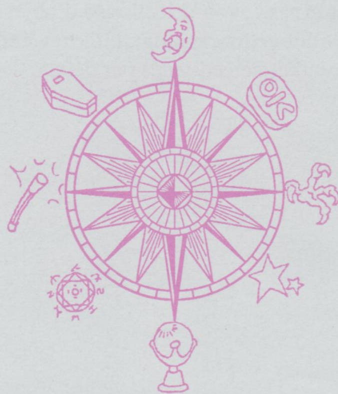
SAUVEGARDE, CHARGEMENT ET PAUSE

Simon a en sa possession une carte postale magique. En sélectionnant l'action **UTILISER...** *LA CARTE POSTALE*, les options de sauvegarde et de chargement seront affichées. Remarque: Le jeu est également en pause lorsque vous utilisez ces options.

Sélectionnez l'option **SAUVER** pour sauvegarder la partie en cours sur disque dur. Cliquez simplement sur Sauver et utilisez un emplacement vide ou une partie déjà sauvegardée. Entrez ensuite le nom du fichier à sauvegarder et appuyez sur la touche Enter. Voilà! C'est tout.

L'option **CHARGER** permet de charger une partie sauvegardée. Cliquez simplement sur **CHARGER** et sur le nom d'un fichier sauvegardé. Vous pourrez alors reprendre la partie au même endroit.

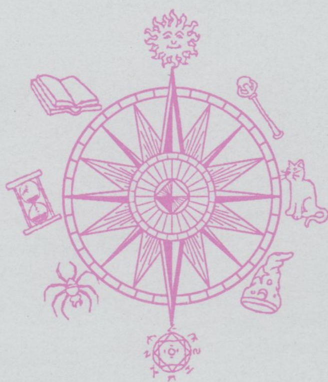
L'option **QUITTER** vous permet d'admettre votre défaite et de vous livrer immédiatement au suicide rituel. Si, néanmoins, vous avez une raison valable (par exemple la mort soudaine d'un ami ou d'un parent proche), vous pouvez alors activer cette option, qui vous renvoie au DOS.



REMEDE POUR LE "DEJA-VU"

Une option permet parfois de passer une scène déjà vue dans une partie précédente. Cliquez sur le bouton droit de la souris pendant les séquences trop longues. Le programme passera directement à la fin de cette séquence.

Nous vous déconseillons d'utiliser cette option, sauf si vous avez déjà vu la scène. Sinon, vous risquez de passer à côté d'indices très importants pour le jeu.



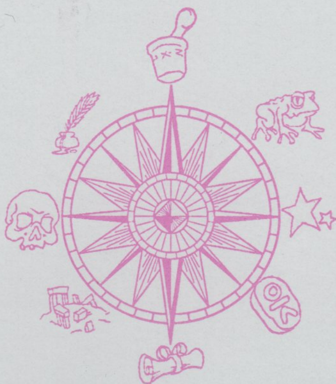
Le courrier de Tante Agathe

Chère Tante Agathe, mon ordinateur me dit que je n'ai pas assez d'espace disponible pour l'installation. Désespérément vôtre, N.O.Space.

Cher N., vérifiez l'espace disponible sur votre disque dur (entrez la commande DIR et regardez ce qui est indiqué à la fin de l'affichage du répertoire pour connaître la place disponible). Si vous disposez de moins de 10 Mo, il faudra effacer certains fichiers de votre disque dur.
Si vous utilisez un programme de compression de disque dur (Stacker, Double Space, etc...), il faudra peut-être libérer plus d'espace, car les chiffres donnés par les programmes de compression ne sont qu'une estimation de l'espace réellement disponible et dépend du taux de compression des fichiers. Le taux de compression de Simon The Sorcerer sera peut-être inférieur, et nécessitera donc plus de 10 Mo.

Chère Tante Agathe, ma copie de Simon The Sorcerer a des problèmes lors du chargement. Suppliamment vôtre, Joe Public.

Cher Joe, lisez attentivement le manuel et suivez précisément les instructions qui y sont données (y compris ce paragraphe).



Chère Tante Agathe, j'ai un ordinateur BBC. Tristement vôtre, C.Sinclair.

Cher C., ne vous en faites pas, mon petit. Avec de bons conseils, vous pourrez facilement vous en sortir.

Chère Tante Agathe, je n'arrive pas à lancer STS. Bloquement vôtre, S.Stop.

Chère Tante Agathe, lorsque je lance STS, le message "Pas assez de mémoire DOS, 540-570Ko nécessaires pour lancer STS.". Que me conseillez-vous? Vôtre, P.A de RAM

Chers S. et P.A, vous manquez de mémoire disponible. STS nécessite 540-570Ko de mémoire conventionnelle. Entrez MEM et voyez si la taille de la mémoire disponible est supérieure ou égale à 540Ko. Si la taille est inférieure, il faudra désactiver les programmes résidents (TSR) et les gestionnaires de périphériques qui ne sont pas indispensables pour le jeu. Il faudra peut-être modifier vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS avant de relancer votre ordinateur. Vous pouvez aussi créer une disquette de boot qui ne lancera que les gestionnaires nécessaires pour le jeu.

Chère Tante Agathe, je ne peux pas trouver les contrôles du vaisseau dans STS, comment puis-je faire pour atteindre une autre planète? Techniquement vôtre, D.Janté.

Cher D., essayez d'appeler la NASA et demandez-leur s'ils n'ont pas une place libre pour vous. Mais, sérieusement, croyez-vous que les aventures fantastiques sont vraiment votre truc? Retournez à la case départ et ne touchez pas 20.000 francs.

Problèmes Techniques

Problème

Pas assez d'espace sur le disque dur pour l'installation.

Cause possible

Simon The Sorcerer est déjà installé.

Solution

Effacez les copies déjà installées de Simon The Sorcerer et relancez le programme d'installation.

Problème

La procédure d'installation est interrompue à cause d'un manque d'espace disponible sur le disque dur.

Cause possible

Vous essayez d'installer le jeu sur un disque dur compressé.

Solution

Les programmes de compression de disque dur ne peuvent pas prévoir exactement l'espace disponible sur le disque compressé. Il s'agit seulement d'une estimation. Essayez de libérer plus d'espace.

Problème

Simon The Sorcerer ne fonctionne pas.

Cause possible

Pas assez de mémoire disponible.

Solution

Vous devez disposer de 540 à 570 Ko de mémoire disponible au message d'attente du DOS pour pouvoir lancer Simon The Sorcerer. Entrez la commande MEM pour savoir de combien de mémoire vous disposez. Désactivez les programmes résidents (TSR) et gestionnaires inutiles pour le jeu. Vous aurez peut-être besoin de modifier vos fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS. Vous pouvez également créer une disquette de boot pour ne lancer que le gestionnaire de mémoire et le gestionnaire de souris, et allumer votre système avec cette disquette dans le lecteur A. Vous pouvez utiliser Simon The Sorcerer sans gestionnaire de mémoire.

Problème

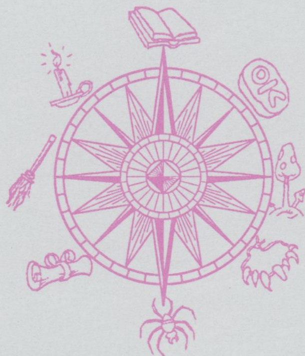
Pas de musique.

Cause possible

Pas de carte sonore installée

Solution

Pour pouvoir profiter de la musique qui est diffusée tout le long du jeu, une carte sonore doit être installée sur votre machine.



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-mêmes ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épiliepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous- même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

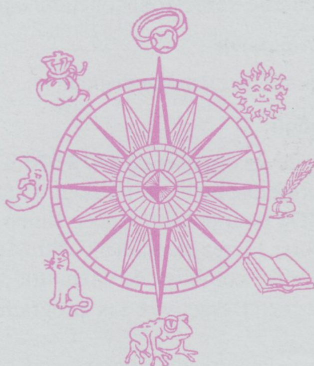
Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une plèce bien éclairée.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



ADVENTURE SOFT

© 1993 Adventure Soft (UK) Limited. P.O. Box 786, Sutton Coldfield, West Midlands, B74 4HG. Tel: 021 352 0847.